**1-登陆认证**

**简要描述：**

* 验证登陆user\_token 是否有效

**请求URL：http://api.100game.cn/api/cp/user/check**

* http://api.【域名】/api/v7/cp/user/check

**请求方式： (UTF-8)**

* HTTP POST

**接口说明：**

验证user\_token是否为有效的登录用户会话，若有效则返回其账号标识、账号创建者和昵称。"游戏客户端"通过"SDK 客户端"获取到user\_token，传到"游戏服务器"，"游戏服务器"到"SDK 服务器"验证user\_token的有效性。

注意：进行接口调用前请确认user\_token是否具备值，如user\_token值为空时请勿调用此接口。请求次数有限制，如果超过频次限制，接口将返回错误码，不响应请求。

**请求方：**

* 游戏服务器

**响应方：**

* SDK服务器

**请求参数：**

| **参数名** | **必选** | **类型** | **说明** |
| --- | --- | --- | --- |
| app\_id | 是 | STRING | 游戏接入时分配的应用app\_id |
| mem\_id | 是 | STRING | 登陆时提供给CP的用户ID |
| user\_token | 是 | STRING | 登陆获取的user\_token |
| sign | 是 | STRING | 参数校验 |

**请求示例：**

POST参数：

app\_id=1&mem\_id=23&user\_token=rkmi2huqu9dv6750g5os11ilv2&sign=4753dce3ae736e7f894ebcc6**cd**3cff7a

假定app\_key= de933fdbede098c62cb309443c3cf251

sign 的签名规则：md5(app\_id=**...**&mem\_id=**...**&user\_token=**...**&app\_key=**...**)

(替换**...**为实际值)

签名原文：

app\_id=1&mem\_id=23&user\_token=rkmi2huqu9dv6750g5os11ilv2&app\_key=de933fdbede098c62cb309443c3cf251

sign=md5(app\_id=1&mem\_id=23&user\_token=rkmi2huqu9dv6750g5os11ilv2&app\_key=de933fdbede098c62cb309443c3cf251)

md5加密：

**echo** -n "app\_id=1&mem\_id=23&user\_token=rkmi2huqu9dv6750g5os11ilv2&app\_key=de933fdbede098c62cb309443c3cf251"|md5sum

加密结果：4753dce3ae736e7f894ebcc6**cd**3cff7a

**返回示例（JSON返回）**

{

"status": "0",

"msg": "请求参数为空 app\_id"

}

**返回参数说明**

| **状态码** | **类型** | **说明** |
| --- | --- | --- |
| status | STRING | 返回状态码 |
| msg | STRING | 返回信息 |

**状态码说明**

| **状态码** | **说明** |
| --- | --- |
| 0 | 请求参数错误 |
| 1 | 成功 |
| 10 | 服务器内部错误 |
| 11 | app\_id错误 |
| 12 | 签名错误 |
| 13 | user\_token错误 |
| 14 | user\_token超时，表示用户登录授权已超时，需引导用户重新登录，并更新接口访问令牌。（注：访问令牌的有效时长是1天） |
| 15 | mem\_id错误 |
| 16 | 访问太频繁，超过访问次数 |
| 100 | 没有接口访问权限（注：出现时可联系技术人员确认权限是否开通） |

**2-支付通知**

**简要描述：**

* 平台充值成功后通知游戏服务器 请求接口

**请求URL：**

* 即充值结果通知地址，CP提供。游戏接入时，录入到的游戏平台中。

**请求方式：(UTF-8)**

* HTTP POST

**接口说明：**

请求方为SDK 服务器，响应方为**CP**服务器。

用户在游戏中提交购买请求后，游戏平台会异步执行充值购买，在购买操作完成后，游戏平台通过该接口将充值结果发送给“游戏服务器”。

此处定义本接口的规范，游戏合作商需根据此规范在“游戏服务器”实现本接口。

**请求方：**

* SDK 服务器

**响应方：**

* 游戏服务器

**请求参数：**

| **参数名** | **必选** | **类型** | **说明** |
| --- | --- | --- | --- |
| app\_id | 是 | STRING | 游戏ID |
| cp\_order\_id | 是 | STRING | 游戏传入的外部订单号。服务器会根据这个订单号生成对应的平台订单号，请保证每笔订单传入的订单号的唯一性。URLencodeing |
| mem\_id | 是 | STRING | 玩家ID |
| order\_id | 是 | STRING | 平台订单号 |
| order\_status | 是 | STRING | 平台订单状态 1 未支付 2成功支付 3支付失败 |
| pay\_time | 是 | STRING | 订单下单时间 时间戳, Unix timestamp |
| product\_id | 是 | STRING | 商品idURLencodeing |
| product\_name | 是 | STRING | 商品名称 URLencodeing |
| product\_price | 是 | STRING | 商品价格(元);保留两位小数URLencodeing |
| sign | 是 | STRING | MD5 签名 |
| ext | 否 | STRING | 透传参数 CP下单时的原样放回 URLencodeing |

**请求示例：**

POST参数：

app\_id=1&cp\_order\_id=20161028111&mem\_id=&order\_id=14794504894304304120001&order\_status=2&pay\_time=1479450489&product\_id=1&product\_name=%E5%85%83%E5%AE%9D&product\_price=1&**sign**=3eaacb162b1f0fa12ad29dcd8e48ac1b&ext=%E7%A9%BF%E9%80%8F

假定app\_key=f875364690581668449d4cf0aeb60560

sign 的签名规则：md5(app\_id...&cp\_order\_id...&mem\_id...&order\_id...&order\_status...&pay\_time...&product\_id...&product\_name...&product\_price...&app\_key=...)

(替换**...**为实际值)

签名原文：

app\_id=1&cp\_order\_id=20161028111&mem\_id=&order\_id=14794504894304304120001&order\_status=2&pay\_time=1479450489&product\_id=1&product\_name=%E5%85%83%E5%AE%9D&product\_price=1&app\_key=f875364690581668449d4cf0aeb60560

**sign**=md5(app\_id=1&cp\_order\_id=20161028111&mem\_id=&order\_id=14794504894304304120001&order\_status=2&pay\_time=1479450489&product\_id=1&product\_name=%E5%85%83%E5%AE%9D&product\_price=1&app\_key=f875364690581668449d4cf0aeb60560)

md5加密：

echo -n "app\_id=1&cp\_order\_id=20161028111&mem\_id=&order\_id=14794504894304304120001&order\_status=2&pay\_time=1479450489&product\_id=1&product\_name=%E5%85%83%E5%AE%9D&product\_price=1&app\_key=f875364690581668449d4cf0aeb60560"|md5sum

加密结果：3eaacb162b1f0fa12ad29dcd8e48ac1b

**返回示例:**

SUCCESS

**返回参数说明:**

| **响应内容** | **响应内容描述** |
| --- | --- |
| SUCCESS | 成功，表示游戏服务器成功接收了该次充值结果通知，校验签名，订单，金额等都没问题。 |
| FAILURE | 失败，表示游戏服务器无法接收或识别该次充值结果通知，如：签名检验不正确、游戏服务器接收失败 |

**通知机制:**

充值操作完成并且充值成功后，“SDK 服务器”都会将充值结果通过“充值结果回调接口”发送到“游戏服务器”。“游戏服务器”收到“SDK 服务器”的充值通知后，根据处理结果返回字符串SUCCESS 或FAILURE。

如果返回SUCCESS，则“SDK服务器”结束通知任务；

如果返回FAILURE 或由于网络延时导致“SDK 服务器”没有收到任何返回，SDK 服务器将会在周期内进行重复通知。

**3-游戏服务器开发要点**

**通信协议：**

* “SDK 服务器”采用HTTP 协议作为通信协议，
* “游戏服务器”通过构造HTTP 请求（POST方式）向“SDK 服务器”发起接口请求。

**user\_token 验证注意事项：**

* user\_token验证应该在客户端接到sdk 登陆成功后，客户端再登陆游戏服务器的时候，游戏服务器请求sdk 服务器验证。
* 在登陆或必要的时候调用，不做无故调用，注意控制调用次数，这个接口做了次数等限制。

**充值结果回调注意事项：**

在充值完成之后，SDK服务器会回调CP 给的地址。

* \*需要校验回调的金额是否跟商品的真实价格一致；
* \*需要校验用户是否充值成功；
* \*返回值：返回“SUCCESS”表示通知CP成功了，其他错误等情况返回”FAILURE”。